

ARCHETYPUS: *

KILL TEAM DER KLINGEN DES KHAINE

Unten findest du eine Liste der Kämpfer, aus denen ein Kill Team der **KLINGEN DES KHAINE** besteht, inklusive etwaiger Ausrüstung, mit der jene Kämpfer ausgestattet sein müssen.

KLINGEN DES KHAINE • KÄMPFER

KÄMPFER

- 1 Kämpfer von der folgenden Liste:
 - **STERNENRÄCHER-EXARCH**, der mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet ist:
 - Shurikenkatapult; Fäuste
 - Shurikenkatapultpaar; GewehrkolbenOder je einer Option aus jeder der folgenden Listen:
 - Rächerschwert oder Energiewaffe
 - Schimmerschild oder Shurikenpistole
 - **TODESFEE-EXARCHIN**, ausgerüstet mit einer der folgenden Optionen:
 - Spiegelklingen
 - Shurikenpistole; Todesklinge
 - Shurikenpistole; Energiewaffe
 - Triskele; Energiewaffe
 - Triskele; Shurikenpistole
 - **SKORPIONKRIEGER-EXARCH**, ausgerüstet mit einer der folgenden Optionen:
 - Shurikenpistole; Reißende Klinge
 - Shurikenpistole; Skorpionschere und Kettenschwert
 - Shurikenpistolenpaar; Kettenschwertpaar
- 7 **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfer, die von der folgenden Liste gewählt werden:
 - **STERNENRÄCHER-KRIEGER**
 - **TODESFEE-KRIEGER**
 - **SKORPIONKRIEGER-KRIEGER**

* ARCHETYPUS

Dieses Kill Team kann den Archetypus Suchen und zerstören haben oder einen Archetypus, der durch das am häufigsten vertretene Aspekt-Schlüsselwort seiner Kämpfer bestimmt wird (wenn zwei Schlüsselwörter gleich häufig vertreten sind, kannst du eines jener Schlüsselwörter wählen). Die Aspekt-Schlüsselwörter und ihre zugehörigen Archetypen lauten wie folgt:

- **STERNENRÄCHER**: Sicherheit
- **TODESFEE**: Aufklärung
- **SKORPIONKRIEGER**: Infiltration



GEHEIMOPERATIONEN

Wenn deine Fraktion **KLINGEN DES KHAINE** ist, kannst du die Geheimoperationen der Klinge des Khaine unten wie in der Missionsabfolge beschrieben einsetzen.

ASPEKTKRIEGSFÜHRUNG

Klinge des Khaine – Fraktionsgeheimoperation 1

Enthülle diese Geheimoperation im Schritt Ziele enthüllen eines beliebigen Wendepunkts.

- Wenn ein befreundeter **STERNENRÄCHER**, ein befreundeter **TODESFEE**- und ein befreundeter **SKORPIONKRIEGER**-Kämpfer feindlichen Kämpfern im selben Wendepunkt Schaden zufügen, erhältst du 1 SP.
- Wenn du die erste Bedingung in einem beliebigen späteren Wendepunkt erfüllst, erhältst du 1 SP.

MEISTERTECHNIKEN

Klinge des Khaine – Fraktionsgeheimoperation 2

Enthülle diese Geheimoperation im Schritt Ziele enthüllen eines beliebigen Wendepunkts.

- Wenn du alle fünf Aspekttechniken eines Aspekts in einem beliebigen Wendepunkt einsetzt (z. B. alle fünf **SKORPIONKRIEGER**-Aspekttechniken), erhältst du 1 SP. Beachte, dass du jede Aspekttechnik tatsächlich einsetzen musst; wenn du etwa Wachsamkeit des Rächers einsetzt, musst du eine Fernkampfattacke gegen einen feindlichen Kämpfer in Deckung ausführen.
- Wenn du die erste Bedingung in einem beliebigen späteren Wendepunkt erfüllst, erhältst du 1 SP.

HARMONIE IM KAMPF

Klinge des Khaine – Fraktionsgeheimoperation 3

Enthülle diese Geheimoperation im Schritt Ziele enthüllen eines beliebigen Wendepunkts. Überprüfe zu Beginn jedes Wendepunkts die folgenden drei Kriterien: ein befreundeter **STERNENRÄCHER**-Kämpfer kontrolliert einen Missionszielmarker; ein befreundeter **SKORPIONKRIEGER**-Kämpfer befindet sich innerhalb von  um einen feindlichen Kämpfer; ein befreundeter **TODESFEE**-Kämpfer befindet sich innerhalb von  um die gegnerische Landezone.

- Wenn am Ende eines Wendepunkts mindestens zwei der drei oben aufgeführten Kriterien erfüllt sind, erhältst du 1 SP.
- Wenn du die erste Bedingung am Ende eines beliebigen folgenden Wendepunkts erfüllst, erhältst du 1 SP.



STRATEGISCHE LISTEN

Wenn deine Fraktion **KLINGEN DES KHAINES** ist, kannst du während eines Spiels folgende Strategische Listen einsetzen.

AUGENSCH EINLICHE ANMUT 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts gilt:

- Addiere ▲ zum Bewegungswert befreundeter **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfer.
- Befreundete **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfer können sich um und über andere befreundete **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfer (und deren Bases) bewegen, als wären diese nicht da, aber die Bewegung nicht auf ihnen (oder ihren Bases) beenden.

VORGEWARNT 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts kannst du bei jeder Fernkampfattacke gegen einen bereiten befreundeten **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfer im Schritt Verteidigungswürfel werfen jener Fernkampfattacke einen deiner Verteidigungswürfel wiederholen.

UNBARMHERZIGE HALTUNG 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts kannst du jedes Mal, wenn ein befreundeter **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfer im Nahkampf gegen einen bereiten feindlichen Kämpfer kämpft, im Schritt Attackenwürfel werfen jenes Nahkampfs einen deiner Attackenwürfel wiederholen.

KHAINES RACHE 1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts kannst du bei jeder Fernkampfattacke eines befreundeten **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfers gegen einen feindlichen Kämpfer, der nicht bereit ist, im Schritt Attackenwürfel werfen jener Fernkampfattacke einen deiner Attackenwürfel wiederholen.

TAKTISCHE LISTEN

Wenn deine Fraktion **KLINGEN DES KHAINES** ist, kannst du während eines Spiels folgende Taktischen Listen einsetzen.

KLINGENWIND 1 BP

Setze diese Taktische List während der Aktivierung eines befreundeten **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfers ein (ausgenommen **EXARCH**-Kämpfer). Bis zum Ende seiner Aktivierung kann jener Kämpfer zwei Aktionen **Kämpfen** ausführen.

STERNENHAGEL 1 BP

Setze diese Taktische List während der Aktivierung eines befreundeten **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfers ein (ausgenommen **EXARCH**-Kämpfer). Bis zum Ende seiner Aktivierung kann jener Kämpfer zwei Aktionen **Schießen** ausführen.

SCHWINDENDES LICHT 1 BP

Setze diese Taktische List ein, wenn ein befreundeter **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfer aktiviert wird. Bis zum Ende seiner Aktivierung kann jener Kämpfer die Aktion **Zurückziehen** für einen Aktionspunkt weniger ausführen (bis zu einem Minimum von 0 AP).

VERACHTUNG 1 BP

Setze diese Taktische List im Schritt Attackenwürfel werfen eines Nahkampfs, in dem ein befreundeter **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfer nicht der aktive Kämpfer ist, oder einer Fernkampfattacke gegen einen befreundeten **KLINGEN-DES-KHAINES**-Kämpfer ein. Für jenen Nahkampf oder jene Fernkampfattacke kann dein Gegner keine Attackenwürfel wiederholen. Beachte, dass du diese Taktische List einsetzen kannst, nachdem du das Ergebnis des ersten Wurfs deines Gegners gesehen hast, aber bevor Wiederholungswürfel ausgeführt werden (wenn dein Gegner angesagt hat, dass er die Taktische List Befehls wiederholungswurf einsetzen will, wird diese verhindert und er erhält seinen Befehls punkt zurück).

„WIE VIELE KATASTROPHEN HABEN SIE ABGEWENDET? WIE VIELE AELDARILEBEN HABEN SIE GERETTET? WIE VIELE UNSERER FEINDE HABEN SIE DEM VERGESSEN ÜBEREIGNET? WIR KÖNNEN NICHT SICHER SEIN BEI ALL DEN WELTENSCHIFFEN. DOCH ICH WEISS DIES OHNE DEN HAUCH EINES ZWEIFELS: OHNE DIE KLINGEN DES KHAINES GÄBE ES DIE ASURYANI NICHT MEHR. DIE KRIEGER, DIE ICH GEFÜHRT HABE, HABEN MEHRERE EINFÄLLE IN DAS NETZ DER TAUSEND TÖRE VERHINDERT, DIE ENTSCHEIDENDE VERBINDUNGEN ZU DEN EXODITENWELTEN UND ZU MASKENSPIELEN DER HARLEKINE ABGESCHNITTEN HÄTTEN. ICH KANN NUR ERAHNEN, WAS ANDERE FÜR UNSER VOLK GELEISTET HABEN.“

- Runenprophet Liurth vom Weltenschiff Lugganath

FÄHIGKEIT

Im Folgenden findest du eine Fähigkeit, die das gesamte **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kill-Team einsetzen kann.

ASPEKTTECHNIKEN

Aspektkrieger sind überragend geschickte Kämpfer, die sich ganz der Aufgabe verschreiben, eine bestimmte Form der Kriegskunst zu meistern. Jeder hat unzählige Mordtechniken, Bewegungen und Bewegungsfolgen erlernt. Werden sie im Kampf angewendet, sind diese Techniken so atemberaubend anzusehen wie tödlich für die Gegner der Aspektkrieger.

Aspekttechniken sind einzigartige Fähigkeiten, die du auf den folgenden Seiten findest und die **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfern mit dem passenden Schlüsselwort zur Verfügung stehen.

- Du kannst nicht mehr als eine Technik pro Aktivierung einsetzen.
- Du kannst jede Technik nicht öfter als einmal pro Wendepunkt einsetzen.
- Wenn jeder befreundete **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfer, der für die Aufstellung gewählt wurde, das gleiche Aspektschlüsselwort hat (z. B. **SKORPIONKRIEGER**), kannst du die gleiche Technik stattdessen nicht öfter als zweimal pro Wendepunkt einsetzen.

„SEIT JAHRTAUSENDEN IST ES UNSERE ART, UNSERE GEGENWART ZU OPFERN, DAMIT WIR EINE ZUKUNFT HABEN. MEINE TODESFEESCHWESTERN UND ICH WISSEN, DASS JEDER KAMPF UNSER LETZTER SEIN KANN. WIR SEHEN DIESE WAHRHEIT OHNE FÜRCHT, DENN DURCH UNSERE MÜHEN KÖNNEN MEHR UNSERER ART LEBEN UND IN EINE HELLERE ZUKUNFT FÜR DIE AELDARI BLICKEN. EINES TAGES WERDEN SICH DIE STERNE EINMAL MEHR UNSEREM VOLK BEUGEN, UND DIESES ZIEL ERREICHEN WIR MIT EINER SCHLACHT NACH DER ANDEREN, EINEM TOTEN NACH DEM ANDEREN.“

- Osinell Ciaradh,
Todesfee vom Weltenschiff Biel-Tan



STERNENRÄCHER-EXARCH

Diese Krieger sind Meister ihres Aspekts und ihrem Weltenschiff ergeben. Im Einklang mit der taktischen Flexibilität ihres Aspekts sind sie alle Meisterschützen und -duellanten, die ihre Feinde so mühelos mit Salven rasiermesserscharfer Shuriken zerfetzen, wie sie feindliche Helden im Nahkampf niederstrecken.



B	APG	GA
3 ○	3	1
V	RW	LP
3	3+	9

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
✦ Shurikenkatapult	4	2+	3/4	-	Rüstungsbrechend
✦ Shurikenkatapultpaar	4	3+	3/3	Unerbittlich	Rüstungsbrechend
✦ Shurikenpistole	4	2+	3/4	Reichw. ◆	Rüstungsbrechend
✕ Energiewaffe	5	2+	4/6	Tödlich 5+	-
✕ Fäuste	3	2+	3/4	-	-
✕ Gewehrkolben	3	3+	2/3	-	-
✕ Rächerschwert	5	2+	4/5	Tödlich 5+	Rüstungsbrechend

FÄHIGKEITEN

Defensivtaktiken: Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer die Aktion **Abwehrfeuer** ausführt, verschlechtert sich dadurch nicht die Ballistische Fertigkeit seiner Fernkampfwaffen bei jener Fernkampfattacke.

Exarch: Dieser Kämpfer kann in seiner Aktivierung zwei Aktionen **Schießen** oder **Kämpfen** ausführen.

Schimmerschild: Wenn dieser Kämpfer mit einem Schimmerschild ausgerüstet ist, hat jeder befreundete **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfer einen Rettungswurf von 4+, solange er sich innerhalb von ○ um diesen Kämpfer befindet.

KLINGEN DES KHAINE ◆, AELDARI, ASURYANI, ANFÜHRER, STERNENRÄCHER, EXARCH



STERNENRÄCHER-KRIEGER

Diese Kämpfer sind berüchtigt für ihre tödlichen Angriffe wie ihre Standhaftigkeit in der Verteidigung und gelten als taktisch flexibelster aller Aspekte. Sie entfesseln mit ihren Shurikenkatapulten einen undurchdringlichen Sturm aus monomolekularen Klingen.



B	APG	GA
3 ○	3	1
V	RW	LP
3	4+	8

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
✦ Shurikenkatapult	4	3+	3/4	-	Rüstungsbrechend
✕ Fäuste	3	3+	3/4	-	-

FÄHIGKEITEN

Defensivtaktiken: Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer die Aktion **Abwehrfeuer** ausführt, verschlechtert sich dadurch nicht die Ballistische Fertigkeit seiner Fernkampfwaffen bei jener Fernkampfattacke.

EINZIGARTIGE AKTIONEN

KLINGEN DES KHAINE ◆, AELDARI, ASURYANI, STERNENRÄCHER, KRIEGER





STERNENRÄCHER-ASPEKTTECHNIKEN

Diese Krieger bringen den Tod durch tausend Schnitte so schnell, dass einem Menschen gerade noch genug Zeit zum Schreien bleibt. Trotz der schauerlichen Art, auf die sie ihre Feinde verheeren, gelten Sternenträger als Inbegriff des edlen Kriegers – ein Zeichen dafür, wie gnadenlos die Weltenschiffe sein können, wenn ihr Zorn geweckt wird.

DER SCHNEIDENDE WIRBELSTURM

Sternenträger üben sich in überragender taktischer Flexibilität und sind mehr als fähig, Wolken rasiermesserscharfer Shuriken zu entfesseln, während sie sich zu sicheren Positionen bewegen, aus der Reichweite des Feindes zurückweichen oder einen anstürmenden Feind abfangen.

Setze diese Aspekttechnik während der Aktion **Normale Bewegung** eines befreundeten **STERNENRÄCHER**-Kämpfers ein. Führe während jener Aktion **Normale Bewegung** eine Aktion **Schießen** mit jenem Kämpfer aus (er muss dies an einem Ort tun, an dem er platziert werden kann, und alle übrigen Entfernungsschnitte können danach noch benutzt werden). Du musst ein Shurikenkatapult, eine Shurikenpistole oder ein Shurikenkatapultpaar für jene Fernkampfattacke verwenden.

TOD DER TAUSEND KLINGEN

Sternenträger können einen unerbittlichen Hagel monomolekularer Shuriken aus ihren Waffen entfesseln. Diese tödlichen Salven ahmen den Tod der tausend Klingen nach – jene Strafe, die Khaine Verrätern, Betrügern und anderen vorbehielt, die er eines sauberen Todes für unwürdig erachtete.

Setze diese Aspekttechnik ein, nachdem ein befreundeter **STERNENRÄCHER**-Kämpfer die Aktion **Schießen** ausgeführt und für die Fernkampfattacke ein Shurikenkatapult oder Shurikenkatapultpaar benutzt hat. Führe eine weitere Fernkampfattacke mit jenem Kämpfer und derselben Waffe gegen ein anderes infrage kommendes Ziel innerhalb von \bigcirc um das erste Ziel aus.

WACHSAMKEIT DES WÄCHTERS

Es ist die Pflicht des edlen Kriegers, dem aufgetragen wurde, die Ungerechten und Kriminellen zu strafen, stets wachsam zu sein. Seine Augen müssen scharf und sein Schuss unfehlbar sein.

Setze diese Aspekttechnik ein, wenn ein befreundeter **STERNENRÄCHER**-Kämpfer die Aktion **Schießen** ausführt. Bis zum Ende jener Fernkampfattacke erhält das Shurikenkatapult, die Shurikenpistole oder das Shurikenkatapultpaar jenes Kämpfers die Sonderregel *Keine Deckung* und jener Kämpfer muss eine Fernkampfattacke mit jener Waffe gegen einen feindlichen Kämpfer in Deckung ausführen.

SCHONUNGSLOS UND UNVERRÜCKBAR

Sternenträger tragen Rüstung aus psychosensitiven Thermoplastschuppen, die auf Einschläge reagieren und sich versteifen, um die Energie über den Träger zu verteilen. Über dieser flexiblen Rüstung tragen Sternenträger knochenartige Platten an den verwundbarsten Stellen ihres Körpers.

Setze diese Aspekttechnik im Schritt Verteidigungswürfel werfen einer Fernkampfattacke gegen einen befreundeten **STERNENRÄCHER**-Kämpfer ein, wenn du mindestens einen kritischen Rüstungswurf beiseitelegst und mindestens einer deiner Rüstungswürfe misslingt. Wähle einen deiner misslungenen Rüstungswürfe, den du stattdessen als normalen Rüstungswurf beiseitelegst.

WÜTENDE HITZE DER STERBENDEN FLAMME

Die Flammen in den Schreinen des Asuryan brennen glühend heiß. Sie mögen kleiner werden, aber sie erlöschen niemals. Die Sternenträger streben ähnlich wie diese Flammen danach, für den Feind immer eine Gefahr zu bleiben, mögen sie auch noch so verwundet sein.

Setze diese Aspekttechnik ein, wenn ein befreundeter **STERNENRÄCHER**-Kämpfer, der verletzt ist oder dessen APG negativ modifiziert ist, aktiviert wird. Ignoriere bis zum Beginn der nächsten Aktivierung jenes Kämpfers diese Modifikatoren und jener Kämpfer kann nicht verletzt sein.

TODESFEE-EXARCHIN

Nicht nur überträgt das Geschick einer Todesfee-Exarchin im eleganten Klingenspiel das der Kriegerinnen unter ihrer Führung, ihre Schreie sind auch so peinigend und durchdringend, dass ihr Echo jene, die es hören, noch lange plagt, nachdem die Rufe verklungen sind.



B	APG	GA
3 ○	3	1
V	RW	LP
3	3+	9

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
✦ Shurikenpistole	4	3+	3/4	Reichw. ◆	Rüstungsbrechend
✦ Triskele	4	3+	2/3	Reichw. ◆ , Schwall ■	Rüstungsbrechend
✕ Energiewaffe	5	2+	4/6	Tödlich 5+	-
✕ Spiegelklingen	5	2+	4/6	Tödlich 5+, Uerbittlich	-
✕ Todesklinge	5	2+	3/7	Tödlich 5+	-
✕ Triskele	6	2+	3/4	-	Sense 2, Rüstungsbrechend

FÄHIGKEITEN

Todesfeen-Maske: Verringere jedes Mal, wenn dieser Kämpfer eine Aktion **Kämpfen** ausführt, das Kampfgeschick der Waffen des Zielkämpfers um 1 für jenen Nahkampf. Dies ist nicht kumulativ mit dem Abzug für einen verletzten Kämpfer.

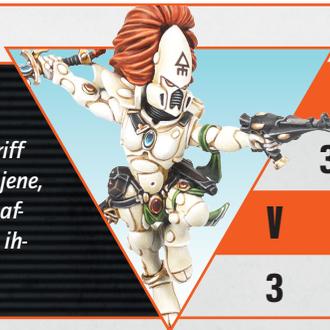
Exarch: Dieser Kämpfer kann in seiner Aktivierung zwei Aktionen **Schießen** oder **Kämpfen** ausführen.

KLINGEN DES KHAINE ◆, AELDARI, ASURYANI, ANFÜHRER, TODESFEE, EXARCH



TODESFEE-KRIEGER

Der durchdringende, psychosonische Schrei, der dem Angriff dieser knochenfarbenen Kämpferinnen vorangeht, macht jene, die ihn hören, praktisch hilflos. Diese Schockwellen verschaffen einer Todesfee die nötige Zeit, um mit einem Schwung ihrer schimmernden Energiewaffe einen Kopf abzuschlagen.



B	APG	GA
3 ○	3	1
V	RW	LP
3	4+	8

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
✦ Shurikenpistole	4	3+	3/4	Reichw. ◆	Rüstungsbrechend
✕ Energiewaffe	4	3+	4/6	Tödlich 5+	-

FÄHIGKEITEN

Todesfeen-Maske: Verringere jedes Mal, wenn dieser Kämpfer eine Aktion **Kämpfen** ausführt, das Kampfgeschick der Waffen des Zielkämpfers um 1 für jenen Nahkampf. Dies ist nicht kumulativ mit dem Abzug für einen verletzten Kämpfer.

EINZIGARTIGE AKTIONEN

KLINGEN DES KHAINE ◆, AELDARI, ASURYANI, TODESFEE, KRIEGER





TODESFEE-ASPEKTTECHNIKEN

In ihren Aspektschreinen üben die Todesfee ihre blitzschnellen Angriffe jeden Tag und verbessern ihre Techniken und akrobatischen Fähigkeiten. Für sie gibt es keine größere Freude, als Wut und Verzweiflung des Aeldari-Volkes als Waffe einzusetzen – ein weiteres Werkzeug im Arsenal der Weltenschiffe, mit dem sie ihre Feinde vernichten können.

DAS WEHKLAGEN

In der Mythologie der Aeldari gilt die Todesfee als Bote des Leids. Soweit es die Todesfeen betrifft, sind sie das Leid. Im blitzschnellen Klingenspiel treiben sie ihre Klängen mit erschütternder Leichtigkeit in Fleisch und Rüstung und springen schon in den Kampf mit dem nächsten Gegner, bevor die Leiche ihres vorherigen Opfers den Boden berührt.

Setze diese Aspekttechnik während der Aktivierung eines befreundeten **TODESFEE**-Kämpfers ein, nachdem dieser die Aktion **Angreifen** ausgeführt hat, einen feindlichen Kämpfer im Nahkampf kampfunfähig gemacht hat und sich nicht länger in Nahkampfreichweite um feindliche Kämpfer befindet. Führe eine kostenlose Aktion **Angreifen** mit jenem befreundeten Kämpfer aus, bei der du die verbleibenden Entfernungsabschnitte der ersten Aktion **Angreifen** verwendest. Diese Aspekttechnik ermöglicht jenem Kämpfer, zwei Aktionen **Angreifen** auszuführen, um dies zu tun.

TRÄNENREGEN

Jene wenigen Krieger, die die Schreie der Todesfeen und die Hiebe, Schnitte und Stöße, die auf sie einprasseln, überleben, merken rasch, dass die Aspektkriegerinnen fast unmöglich zu bekämpfen sind. Diese agilen Kriegerinnen weichen atemberaubend elegant und schnell aus dem Kampf zurück und schlagen wieder zu.

Setze diese Aspekttechnik im Schritt Erfolgreiche Treffer abhandeln eines Nahkampfs ein, nachdem ein aktiver befreundeter **TODESFEE**-Kämpfer mit einem kritischen Treffer zuschlägt. Führe sofort eine kostenlose Aktion **Sprinten** oder **Zurückziehen** von bis zu  mit jenem Kämpfer aus, als könnte er **FLIEGEN** (alle übrigen Attackenwürfel werden abgelegt). Tu dies auch dann, wenn jener Kämpfer eine Aktion während jener Aktivierung ausgeführt hat, die ihn davon abhält, die Aktion **Sprinten** oder **Zurückziehen** auszuführen (z. B. die Aktion **Angreifen**).

AKROBATISCH

Wenn Todesfeen über das Schlachtfeld sprinten, können nur wenige Hindernisse sie wirklich verlangsamen. Mit wenig Mühe und großer Anmut springen und wirbeln sie über hinderliches Gelände und Barrikaden und treiben ihre Klängen in Feinde, während sie in makelloser Haltung landen.

Setze diese Aspekttechnik ein, wenn ein befreundeter **TODESFEE**-Kämpfer eine Aktion ausführt, bei der er sich bewegt. Er führt jene Aktion aus, als könnte er **FLIEGEN**, kann sich aber nicht weiter als 3  bewegen (es gelten weiterhin die normalen Bewegungswerte, etwa wenn der Kämpfer verletzt ist).

DER SCHREI, DER RAUBT

Jede Hoffnung der Gegner, im Kampf gegen Todesfeen die Initiative zu behalten, stirbt in dem Moment, in dem die springenden Schwertmeisterinnen ihre Todesfeen-Masken aktivieren. Die Sinne werden überwältigt und der Feind ist den gnadenlosen Nahkampfattacken der Todesfeen gegenüber so gut wie wehrlos.

Setze diese Aspekttechnik zu Beginn des Schritts Erfolgreiche Treffer abhandeln eines Nahkampfs ein, an dem ein befreundeter **TODESFEE**-Kämpfer beteiligt ist, wenn du mindestens einen erfolgreichen Treffer beiseitegelegt hast. Handle einen erfolgreichen Treffer vor dem Attackierenden ab; er muss verwendet werden, um zu parieren.

DER SCHREI, DER TÖTET

Jene Todesfeen, die gelernt haben, ihre Stimmbänder auf die richtige Weise zu fokussieren, können einen Schrei ausstoßen, der so durchdringend und ohrenbetäubend ist, dass er den Gegner nicht nur nachhaltig verletzt, sondern sogar töten kann.

Setze diese Aspekttechnik ein, wenn ein befreundeter **TODESFEE**-Kämpfer die Aktion **Schießen** ausführt. Bis zum Ende jener Fernkampfattacke ist jener Kämpfer mit der folgenden Fernkampfattacke ausgerüstet und muss sie einsetzen:

Name	A	BF	SW
Der Schrei, der tötet	6	3+	1/2

Sonderregeln

Reichw. , Indirekt, Keine Deckung, Schwall 

!

Betäuben

SKORPIONKRIEGER-EXARCH

Diese unheilvollen Gestalten sind noch fähiger als die Aspektkrieger, die sie anführen. Mit dem großen Kettenschwert, das als Reißende Klinge bekannt ist, zerteilt ein Skorpionkrieger-Exarch Feinde mit einem Hieb und mit einer Skorpionschere reißt er sogar die Servorüstung eines Space Marines spielend auf.



B	APG	GA
3 ○	3	1
V	RW	LP
3	3+	9

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
✦ Shurikenpistole	4	3+	3/4	Reichw. ◆	Rüstungsbrechend
✦ Shurikenpistolenpaar	4	4+	3/4	Reichw. ◆ , Unerbittlich	Rüstungsbrechend
✕ Kettenschwertpaar	5	2+	4/5	Unerbittlich	Rüstungsbrechend
✕ Reißende Klinge	5	2+	5/6	-	Rüstungsbrechend
✕ Skorpionschere und Kettenschwert	5	2+	4/6	Brutal, Tödlich 5+	-

FÄHIGKEITEN

Mandiblaster: Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer die Aktion **Kämpfen** ausführt, erleidet das Ziel am Ende des Schritts Infrage kommendes Ziel wählen jenes Nahkampfs 2 tödliche Verwundungen.

Exarch: Dieser Kämpfer kann in seiner Aktivierung zwei Aktionen **Schießen** oder **Kämpfen** ausführen.

EINZIGARTIGE AKTIONEN

KLINGEN DES KHAINE ◆, AELDARI, ASURYANI, ANFÜHRER, SKORPIONKRIEGER, EXARCH



SKORPIONKRIEGER-KRIEGER

Nachdem die Skorpionkrieger ihrer Beute stundenlang geduldig nachgestellt oder tagelang lauernd ausgeharrt haben, brechen Skorpionkrieger aus ihrer Deckung. Kettenschwerter surren und Mandiblaster feuernd gleißend, und bald ist die smaragdgrüne Rüstung der Aspektkrieger rot bespritzt.



B	APG	GA
3 ○	3	1
V	RW	LP
3	4+	8

NAME	A	Bf/KG	SW	SR	!
✦ Shurikenpistole	4	3+	3/4	Reichw. ◆	Rüstungsbrechend
✕ Kettenschwert	4	3+	4/5	-	Rüstungsbrechend

FÄHIGKEITEN

Mandiblaster: Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer die Aktion **Kämpfen** ausführt, erleidet das Ziel am Ende des Schritts Infrage kommendes Ziel wählen jenes Nahkampfs 2 tödliche Verwundungen.

EINZIGARTIGE AKTIONEN

KLINGEN DES KHAINE ◆, AELDARI, ASURYANI, SKORPIONKRIEGER, KRIEGER





SKORPIONKRIEGER-ASPEKTTECHNIKEN

Alle Skorpionkrieger sind gnadenlose Killer und lieben die geduldige Jagd und den plötzlichen Todesstoß. Sie sind unheilvolle Krieger und Meister darin, eins mit den Schatten zu werden, um sich an den Feind heranzuschleichen, bis sie nahe genug sind, um die surrenden Zähne ihrer Kettenschwerter in dessen Fleisch zu treiben.

GEDULDIGE PIRSCH, PLÖTZLICHER SCHLAG

Sorgsam in Deckung oder in den Schatten verborgen stellen Skorpionkrieger ihrer ahnungslosen Beute nach. Die Aspektkrieger kreisen ihre Ziele vollkommen lautlos ein, um aus der optimalen Position heraus den Todesstoß zu versetzen.

Setze diese Aspekttechnik ein, wenn ein befreundeter **SKORPIONKRIEGER**-Kämpfer mit Defensivbefehl die Aktion **Normale Bewegung** ausführt. Während jener Aktion kann und muss jener Kämpfer sich in die Nahkampfreichweite eines oder mehrerer feindlicher Kämpfer bewegen (kann jene Bewegung aber nicht dort beenden). Ein einzelner feindlicher Kämpfer, in dessen Nahkampfreichweite er sich bewegt hat, erleidet W3+2 tödliche Verwundungen.

ZUSCHLAGEN UND VERSCHWINDEN

Meisterlich ziehen sich Skorpionkrieger so schnell wieder aus dem Nahkampf zurück, wie sie zuschlagen, verschmelzen wieder mit den Schatten und entschwinden wie mörderische Geister.

Setze diese Aspekttechnik ein, nachdem ein befreundeter **SKORPIONKRIEGER**-Kämpfer mit Offensivbefehl einen feindlichen Kämpfer im Nahkampf kampfunfähig gemacht hat, sofern er sich nun weiter als ■ von allen feindlichen Kämpfern entfernt befindet. Ändere den Befehl jenes befreundeten Kämpfers zum Defensivbefehl und du kannst sofort eine kostenlose Aktion **Sprinten** mit ihm ausführen. Dies kannst du auch, wenn er eine Aktion in jener Aktivierung ausgeführt hat, die ihn daran hindert, die Aktion **Sprinten** auszuführen (z. B. die Aktion **Angreifen**).

AUGE DES SKORPIONS

Die Shurikenpistole eines Skorpionkriegers hat eine Zielhilfe, die psionisch mit dem Träger verbunden ist. Mit ihr kann der Aspektkrieger in mehreren Spektren sehen und blitzschnell Freund von Feind unterscheiden.

Setze diese Aspekttechnik ein, wenn ein befreundeter **SKORPIONKRIEGER**-Kämpfer die Aktion **Schießen** ausführt. Bis zum Ende jener Fernkampfatacke erhält das Shurikenpistolenpaar oder die Shurikenpistole jenes Kämpfers die Sonderregel *Indirekt* und jener Kämpfer muss eine Fernkampfatacke mit jener Waffe gegen einen feindlichen Kämpfer in Deckung ausführen.

GNADENLOSE SCHLÄGE

Wenn ein Skorpionkrieger seinen Angriff beginnt, greift er mit grenzenloser Wildheit an und lässt Hieb um Hieb herabfahren, sodass dem Feind kein Augenblick der Ruhe bleibt, um sich zu sammeln.

Setze diese Aspekttechnik zu Beginn des Schritts Erfolgreiche Treffer abhandeln einer Aktion **Kämpfen** eines befreundeten **SKORPIONKRIEGER**-Kämpfers ein, wenn du mindestens einen kritischen Treffer beiseitegelegt hast. Bis zum Ende jenes Nahkampfs erhalten die Nahkampfwaffen jenes Kämpfers die Kritische-Treffer-Regel *Betäuben*.

EINS MIT DER FINSTERNIS

Jahre unerbittlicher Übung verleihen Skorpionkriegern die Fähigkeit, geradezu unheimlich gut mit den Schatten zu verschmelzen, aus denen sie mit entsetzlicher Genauigkeit gegen ihre Feinde loschlagen.

Setze diese Aspekttechnik ein, wenn sich ein befreundeter **SKORPIONKRIEGER**-Kämpfer innerhalb von ▲ um ein leichtes oder hartes Geländestück bewegt. Handle jenen Kämpfer bis zum Beginn seiner nächsten Aktivierung immer, als hätte er einen Defensivbefehl, solange er den Defensivbefehl hat, unabhängig von etwaigen anderen Regeln (z. B. Aussichtspunkt).

AUSRÜSTUNG

KLINGEN-DES-KHAINE Kämpfer in deinem Kill Team können wie in der Missionsabfolge angegeben mit Ausrüstung aus dieser Liste ausgerüstet werden. Ausrüstung, die mit einem + markiert ist, kann höchstens einmal gewählt werden. Kein Kämpfer kann den gleichen Ausrüstungsgegenstand mehrfach erhalten.

SCHMUCK ALS WAFFE [1 AUSRP]

Nur für einen **STERNENRÄCHER**-Kämpfer. Wähle die Waffe Fäuste oder Gewehrkolben, mit der der Kämpfer ausgerüstet ist. Addiere für die Dauer des Gefechts 1 zum Attackenwert jener Waffe.

RUNE DER PROPHEZEIUNG+ [1 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für die Dauer des Gefechts folgende Fähigkeit:

Rune der Prophezeiung: Einmal pro Gefecht kannst du, nachdem ihr um die Initiative gewürfelt habt, 1 zu deinem Ergebnis addieren oder davon abziehen.

RUNE DER VORAUSSICHT+ [1 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für die Dauer des Gefechts folgende Fähigkeit:

Rune der Voraussicht: Wenn du diese Ausrüstung enthüllst, wähle eine der Strategischen oder Taktischen Listen deines Gegners (ausgenommen Befehlswiederholungswurf). Das erste Mal, wenn dein Gegner jene List einsetzt, erhältst du 1 BP.

RUNE DES SCHUTZES+ [3 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für die Dauer des Gefechts folgende Fähigkeit:

Rune des Schutzes: Einmal pro Gefecht, wenn dieser Kämpfer im Nahkampf kämpft oder eine Fernkampfattacke gegen ihn ausgeführt wird, kannst du im Schritt Erfolgreiche Treffer abhandeln jenes Nahkampfs oder jener Fernkampfattacke den Schaden, der ihm durch einen der Attackenwürfel zugefügt wird, ignorieren.

PHANTOMKRISTALLTALISMAN [3 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für die Dauer des Gefechts folgende Fähigkeit:

Phantomkristalltalisman: Einmal pro Gefecht, wenn dieser Kämpfer im Nahkampf kämpft oder eine Fernkampfattacke gegen ihn ausgeführt wird, kannst du die Taktische List Befehlswiederholungswurf (siehe KillTeam-Grundhandbuch) einsetzen, ohne Befehlspunkte auszugeben.

SCHATTENWELLENGRANATE [3 AUSRP]

Der Kämpfer kann während des Gefechts die folgende Aktion ausführen:

SCHATTENWELLENGRANATE 1 AP

Platziere das Zentrum eines deiner Schattenwellenmarker innerhalb von  um diesen Kämpfer. Jener Marker erzeugt einen Rauchbereich mit einem Radius von  und unbegrenzter Höhe (der sich aber nicht nach unten erstreckt). Bis zum Ende des Wendepunkts ist ein Kämpfer verdeckt, wenn jede zu ihm gezogene Deckungslinie über einen Rauchbereich verläuft. Dieser Kämpfer kann diese Aktion nur einmal ausführen und er kann diese Aktion nicht ausführen, solange er sich in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer befindet.

PLASMAGRANATE [3 AUSRP]

Dieser Kämpfer ist für die Dauer des Gefechts mit folgender Fernkampfwaffe ausgerüstet:

Name	A	BF	SW
Plasmagränate	4	3+	3/4

Sonderregeln

Reichw. , Explosiv , Indirekt, Beschränkt

SPEZIALEINSATZREGELN FÜR KLINGEN DES KHAINE

Auf den folgenden Seiten findest du eine Auswahl an Regeln für Spezialeinsatzkampagnen, in denen du **KLINGEN DES KHAINE** als dein Fraktionsschlüsselwort gewählt hast.

EHRENABZEICHEN

Jedes Mal, wenn ein **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfer ein Ehrenabzeichen erhält, kannst du, statt eines aus seinen Spezialisierungen zu bestimmen, eines aus der Klingendes-Khaine-Spezialisten-Tabelle unten bestimmen. Du kannst entweder einen W6 werfen, um das Ehrenabzeichen zufällig zu ermitteln (und den Wurf wiederholen, wenn er nicht passt), oder du kannst ein passendes auswählen. Wie bei allen Ehrenabzeichen kann ein Kämpfer das gleiche Ehrenabzeichen nicht mehr als einmal haben (wird ein schon vorhandenes Ehrenabzeichen erwürfelt, würfle erneut, bis du ein anderes Ergebnis erhältst).



KLINGEN-DES-KHAINE-SPEZIALIST

W6 Ehrenabzeichen

- 1 **Klingentänzer:** Einmal pro Gefecht kannst du während der Aktivierung dieses Kämpfers die Taktische List Klingenswind einsetzen, ohne Befehlspunkte auszugeben.
- 2 **Waffensänger:** Einmal pro Gefecht kannst du während der Aktivierung dieses Kämpfers die Taktische List Sternenhagel einsetzen, ohne Befehlspunkte auszugeben.
- 3 **Geflüster des Schicksals:** Einmal pro Gefecht kannst du zu Beginn des Schritts Verteidigungswürfel werfen einer Fernkampfattacke gegen diesen Kämpfer diese Fähigkeit einsetzen. Wenn du dies tust, kannst du, bevor du deine Verteidigungswürfel wirfst, einen als erfolgreichen kritischen Rüstungswurf beiseitelegen, ohne ihn zu werfen.
- 4 **Schwebende Feder:** Addiere ▲ zum Bewegungswert dieses Kämpfers.
- 5 **Überragende Anmut:**
 - Du kannst beliebige Modifikatoren auf den Bewegungswert dieses Kämpfers ignorieren.
 - Ignoriere jedes Mal, wenn dieser Kämpfer aktiviert wird, während jener Aktivierung die erste Distanz von ○, die er sich beim Klettern, Fallen oder Überqueren bewegt.
- 6 **Überragende Technik:** Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer im Nahkampf kämpft, kannst du im Schritt Erfolgreiche Treffer abhandeln jenes Nahkampfs, wenn du keinen kritischen Treffer beiseitegelegt hast, einmal mit einem normalen erfolgreichen Treffer schlagen oder parieren, als wäre er ein kritischer Treffer.



SELTENE AUSRÜSTUNG

Jedes Mal, wenn du einen seltenen Ausrüstungsgegenstand bestimmst, um ihn deiner Reserve hinzuzufügen, kannst du, wenn deine Fraktion **KLINGEN DES KHAINE** ist, einen aus der Tabelle unten statt einen aus einer anderen Quelle bestimmen. Um das zu tun, kannst du entweder einen W6 werfen, um die seltene Ausrüstung zufällig zu ermitteln (und den Wurf wiederholen, wenn er nicht passt), oder du kannst einen passenden Gegenstand auswählen. Wie bei allen Gegenständen seltener Ausrüstung kann deine Reserve nicht mehr als ein Exemplar jedes Gegenstands enthalten (wird ein schon vorhandener Gegenstand erwürfelt, würfle erneut, bis du ein anderes Ergebnis erhältst).

1. PFEIL DES KHAINE [3 AUSRP]

Wähle ein Shurikenkatapult, mit dem der Kämpfer ausgerüstet ist (beachte, dass du kein Shurikenkatapultpaar wählen kannst). Jene Waffe erhält für die Dauer des Gefechts die Sonderregel *Tödlich 5+*.

2. TODESBLICK DER MORAI-HEG [3 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für die Dauer des Gefechts folgende Fähigkeit:

Todesblick der Morai-heg: Solange sich ein feindlicher Kämpfer in Nahkampfreichweite um diesen Kämpfer befindet, ziehe 1 vom Attackenwert der Waffen jenes feindlichen Kämpfers ab.

3. STICH DES TODESPIRSCHERS [1 AUSRP]

Nur für einen **SKORPIONKRIEGER**-Kämpfer. Der Kämpfer erhält für die Dauer des Gefechts folgende Fähigkeit:

Stich des Todespirschers: Das Ziel erleidet 3 tödliche Verwundungen durch die Fähigkeit *Mandiblast* dieses Kämpfers (anstatt 2).

4. SCHIMMERPANZER VON EFINIR [3 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht folgende Fähigkeit:

Schimmerpanzer von Efinir: Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer im Nahkampf kämpft oder eine Fernkampfattacke gegen ihn ausgeführt wird, kann dein Gegner im Schritt Attackenwürfel werfen jenes Nahkampfs oder jener Fernkampfattacke keine Attackenwürfelergebnisse von weniger als 6 als kritische Treffer beiseitelegen (z. B. durch die Regeln *Tödlich X* oder *Rüstungsbrechend*).

5. YNNARI-SEELENSTEIN [2 AUSRP]

Der Kämpfer erhält für das Gefecht folgende Fähigkeit:

Ynnari-Seelenstein: Einmal pro Gefecht kannst du diese Fähigkeit zu Beginn oder am Ende der Aktivierung dieses Kämpfers einsetzen. Wenn du dies tust, erhält dieser Kämpfer W3 verlorene Lebenspunkte zurück.

6. HEILWASSER VON ESHARIEL [1 AUSRP]

Nach dem Gefecht besteht dieser Kämpfer im Schritt Da-tenblöcke aktualisieren alle Verlust- und Erholungstests.



STRATEGISCHE RESSOURCEN

Jedes Mal, wenn du deiner Operationsbasis eine Strategische Ressource hinzufügst und deine Fraktion **KLINGEN DES KHAINE** ist, kannst du eine von der Liste unten wählen statt eine aus einer anderen Quelle. Wie bei allen Strategischen Ressourcen kannst du von jeder nicht mehr als eine haben.

STATUEN DES SCHREINS

Dieses Kill Team hat Statuen aufgestellt, die an seinen Aspekt des Khaine gemahnen. Diese psionisch eingestimmten Phantomkristallkunstwerke sind von der kriegerischen Energie der Krieger erfüllt, die unzählige Jahre in ihrer Gegenwart geübt haben. Schon in ihrer Nähe zu sein, inspiriert und erfrischt.

Wenn diese Strategische Ressource deiner Operationsbasis hinzugefügt wird, wähle ein Aspektschlüsselwort (z. B. **TODESFEE**). Einmal pro Wendepunkt kannst du eine Aspekttechnik aus jenem Schlüsselwort, die du bereits in diesem Wendepunkt eingesetzt hast, ein weiteres Mal einsetzen. Beachte, dass du diese Strategische Ressource entfernen und erneut hinzufügen musst, wenn du das gewählte Schlüsselwort ändern willst.

WELTENLÄUFER

Dieses Kill Team wird von einem Weltenläufer der Aeldari unterstützt – einem Krieger, der den Pfad verlassen hat, aber seinem Weltenschiff immer noch dient. Auf seiner Wanderschaft durch die Galaxis hat er viel gelernt und gibt nützliches Wissen an die Kligen des Khaine weiter.

Im Schritt Aufklärung kannst du, nachdem du deine Wahl getroffen hast, eine zusätzliche Aufklärungsoption wählen und abhandeln. Es muss eine andere als deine erste Wahl sein und die Initiative wird weiterhin anhand deiner ersten Wahl ermittelt. Wenn beide Spieler diese oder eine ähnliche Fähigkeit haben, handelt der Verteidiger diese Fähigkeit zuerst ab.

MEDITATIONSKAMMER

Zwischen ihren erbitterten Kämpfen beruhigen Aspektkrieger ihren Geist in dieser Meditationskammer. Hier lassen sie die Ereignisse des vergangenen Zusammenstoßes noch einmal auf sich wirken und festigen die gelernten Lektionen in ihrem Verstand, um noch tödlichere Krieger zu werden.

Im Schritt Datenblöcke aktualisieren kannst du einen **KLINGEN-DESKHAINE**-Kämpfer auf deinem Datenblock wählen, der während jenes Gefechts ausgeruht hat. Er kann entweder 1 EP erhalten, oder du kannst eine beliebige Anzahl seiner Ehrenabzeichen entfernen und neu ermitteln (du kannst aber nicht seine Spezialisierung wechseln).



MATERIALANFORDERUNGEN

In Spezialeinsatzkampagnen kannst du, wenn deine Fraktion **KLINGEN DES KHAINE** ist, die folgenden Materialanforderungen zusätzlich zu jenen aus anderen Quellen einsetzen.

GEBORGENER SEELENSTEIN 1 MAP

Wenn ein Asuryani stirbt, wird seine Seele in dem Seelenstein an seiner Brust eingeschlossen. So wird er vor Sie, die dürstet, gerettet und seine Erfahrung und sein Wissen werden zur Stärkung und Sicherheit seines Weltenschiffs bewahrt.

Erwirb diese Materialanforderung nach einem Gefecht, in dem ein **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfer vom Rang Veteran oder höher kampfunfähig gemacht und von deinem Datenblock entfernt wurde (außer als Ergebnis der Materialanforderung Gabelung des Pfades rechts). Multipliziere die Anzahl der Ränge, die jener Kämpfer hatte, mit zwei, und verteile dann entsprechend viele Erfahrungspunkte unter den anderen **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfern auf deinem Datenblock. Wenn etwa ein **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfer vom Rang Veteran entfernt wird, könntest du bis zu 4 EP unter den anderen befreundeten **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfern verteilen.

DIE RUNEN WERFEN 1 MAP

Die Stränge des Schicksals sind in ständigem Wandel und die Liste möglicher Zukünfte endlos, denn die Seelen der Galaxis vollbringen Heldentaten, erleiden schmachvolle Niederlagen, überleben wie durch ein Wunder Katastrophen oder werden im Augenblick des Triumphs getötet. Daher müssen Runenpropheten stets in die Zukunft blicken, um zu erkennen, welche Geschehnisse ihr Weltenschiff beeinflussen. Wenn sie eine Information von essenzieller Bedeutung erlangen, teilen sie diese mit den Klingen des Khaine.

Erwirb diese Materialanforderung, wenn dein Kill Team einen Spezialeinsatz unternimmt. Ändere eine Geheimoperation-Anforderung der Operation 1 jenes Spezialeinsatzes zu einer Geheimoperation deiner Wahl. Dies gilt so lange, bis jener Spezialeinsatz abgeschlossen oder abgebrochen wird. Beachte, dass sich diese Materialanforderung nicht auf den Spezialeinsatz Der verschlungene Weg auswirkt.

GABELUNG DES PFADES 1 MAP

Der Pfad des Kriegers ist nur einer von vielen Wegen. Im Laufe der Jahrtausende haben unzählige Aspektkrieger die rituelle Kriegsausrüstung dieses Pfades abgelegt, um sich den Künsten eines anderen zu widmen. Für einige jedoch ist eine solche Wahl unmöglich. Sie sind auf einem einzigen Pfad gefangen. Sie sind die Exarchen – Krieger, die voll und ganz darauf ausgerichtet sind, den Krieg auf eine einzige Weise zu führen, und das macht sie umso tödlicher.

Erwirb diese Materialanforderung vor oder nach einem Gefecht. Entferne einen **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfer von deinem Datenblock (ausgenommen **EXARCH**-Kämpfer) und füge deinem Datenblock dann einen **KLINGEN-DES-KHAINE**-**EXARCH**-Kämpfer mit demselben Aspektschlüsselwort hinzu, oder einen **KLINGEN-DES-KHAINE**-Kämpfer mit einem anderen Aspektschlüsselwort (ausgenommen **EXARCH**-Kämpfer). Jener neue Kämpfer hat dieselbe Anzahl Erfahrungspunkte, wie für den Rang des entfernten Kämpfers mindestens erforderlich ist (wähle seine Ehrenabzeichen entsprechend). Wenn du etwa einen **SKORPIONKRIEGER-KRIEGER**-Kämpfer entfernst, der 20 EP hatte, könntest du einen **SKORPIONKRIEGER-EXARCH**, **STERNENRÄCHER-KRIEGER** oder **TODESFEE-KRIEGER**-Kämpfer mit 16 EP hinzufügen. Jener neue Kämpfer hat zudem dieselben Kampfnarben wie der entfernte Kämpfer (falls jener welche hatte).

SPEZIALEINSÄTZE

Jedes Mal, wenn du einen Spezialeinsatz wählst, dem dein Kill Team zugewiesen wird, und deine Fraktion **KLINGEN DES KHAINE** ist, kannst du einen von denen auf der folgenden Seite wählen statt einen aus einer anderen Quelle.

WIE DIE PFADE VERLAUFEN

Die Krieger eines Kill Teams der Klingen des Khaine erfahren nicht nur mehr darüber, was ihren eigenen Aspekt ausmacht, sondern lernen beim Kampf mit Kriegern anderer Aspekte auch, die geradlinigsten Fäden des Schicksals zu durchtrennen. Dies schützt viele Aspektkrieger davor, auf dem Pfad des Kriegers gefangen zu werden, denn die Erfahrung lenkt ihren Verstand von jenem singulären Fokuspunkt ab, der ganz die Existenz als Sternenträger, Todesfee oder Skorpionkrieger verkörpert.

OPERATION 1: DIE KLINGE SCHÄRFEN

Mit jedem Schritt ihrer Mission, einen Strang des Schicksals zu durchtrennen, perfektionieren die Klingen des Khaine ihre kriegerischen Fähigkeiten weiter.

Schließe fünf Spiele ab, in denen du Siegespunkte aus den Geheimoperationen „Aspektkriegsführung“, „Meistertechniken“ und/oder „Harmonie im Kampf“ erhalten hast.

OPERATION 2: KRIEGERPERFEKTION

Auf ihrer gefährlichen Reise lernen die Klingen des Khaine viel über sich selbst – und über die Aspekte der Krieger an ihrer Seite.

Schließe ein Spiel ab, in dem du durch mindestens zwei Geheimoperationen das Maximum von je 2 Siegespunkten erhalten hast.

AUSZEICHNUNG

- Du kannst bis zu 10 EP unter den Kämpfern auf deinem Datenblock verteilen (maximal 3 EP pro Kämpfer).
- Vor dem nächsten Gefecht kannst du die Materialanforderung Gabelung des Pfades beliebig oft einsetzen, ohne Materialanforderungspunkte auszugeben.

SPEZIALEINSATZBONUS

Für die Zwecke des Spezialeinsatzbonus einer Mission gilt dieser Spezialeinsatz als „Säuberungsbefehl“-Spezialeinsatz.

DER VERSCHLUNGENE WEG

Wenn die Runenpropheten die Runen werfen, erfahren sie manchmal von einem bestimmten Ereignis, das geschehen muss, bevor die Klingen des Khaine ihren präzisen Schlag landen können. Manchmal muss das schreckliche Ereignis, das die Asuryani verhindern wollen, kurz vor dem Gelingen stehen, damit es abgewendet werden kann. Dies sind die schrecklichen Gefahren eines Volkes am Rande der Vernichtung.

OPERATION 1: VERWOBENE STRÄNGE

Die Klingen des Khaine kämpfen unerbittlich, um ein schreckliches Ereignis aus dem Potenzial ins Unmögliche zu zerrén, indem sie unzählige Stränge von Ursache und Wirkung entwirren.

Schließe fünf Spiele ab und erhalte Siegespunkte aus fünf unterschiedlichen nicht fraktionsspezifischen Geheimoperationen.

OPERATION 2: DER MOMENT DER KONSEQUENZ

Eine Aufgabe verbleibt – der letzte Strang muss gekappt und eine schreckliche Zukunft aus der potenziellen Existenz gelöscht werden.

Wähle 6 Geheimoperationen aus jenen, die du im Gefecht wählen könntest, und ermittle eine zufällige davon als schicksalsträchtig. Schließe ein Spiel ab, in dem du Siegespunkte aus der schicksalsträchtigen Geheimoperation erhalten hast.

AUSZEICHNUNG

- Du erhältst 3 Materialanforderungspunkte.
- Du kannst deiner Reserve einen seltenen Ausrüstungsgegenstand hinzufügen oder deine Ressourcenkapazität um eins erhöhen.

SPEZIALEINSATZBONUS

Für die Zwecke des Spezialeinsatzbonus einer Mission gilt dieser Spezialeinsatz als „Ehrverpflichtet“-Spezialeinsatz.